Boxoft Image To PDF Demo. Purchase from www.Boxoft.com to remove the watermark

EUROPEAN VERSION <NTSC-P-UC>

Nintendo ENTERTAINMENT SYSTEM

URBAN CHAMPION™

ANLEITUNG

*Diese Spiel-Kassette kann nur zusammen mit der europäischen Ausführung des NES-Grundgerätes gespielt werden.

©1984 Nintendo
Nintendo Co.,Ltd.

Printed in Japan FRG

Wir danken Ihnen, daß Sie sich für das Nintendo®-Entertainment-System™-Spiel "Urban Champion™" entschieden haben.

SPIELGEGENSTAND/SPIELBESCHREIBUNG

Laß' dich nicht vom Raufbold des Viertels tyrannisieren. Kämpf' um dein Recht, ungefährdet auf die Straße gehen zu können.
Schlag' unten oder oben zu, aber vergiß nicht, seinen Schlägen auszuweichen oder sie abzublocken. Achte darauf, daß dich die Polizei nicht erwischt, oder daß dir beim Kampf d'rum, wer Boss im Viertel ist, kein Blumentopf auf den Kopf fällt. Laß' den Computer den Raufbold spielen, oder leg' dich mit einem Freund an, damit du siehst, wer der Stärkste im Viertel ist.

Lesen Sie sich diese Anleitung genau durch, um sich mit allen Einzelheiten des Spiels vertraut zu machen. Bewahren Sie diese Spielanleitung für spätere Rückfragen gut auf.

1. ZUR BEACHTUNG

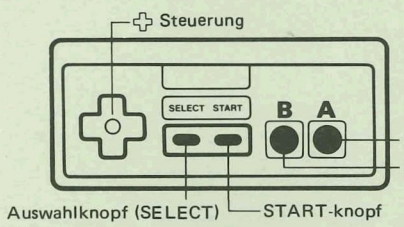
1) Dies ist ein Präzisionsspiel. Sie sollten es nicht an extrem heißen oder kalten Orten aufbewahren. Gehen Sie sorgfältig damit um, schlagen Sie es nirgendwo an und lassen Sie es nicht herunterfallen. Das Spiel niemals auseinandernehmen!
2) Vorsicht mit den Kontakten! Nicht berühren, naßmachen oder beschmutzen, sonst geht das Spiel kaputt.
3) Niemals mit Benzin, Verdünner, Alkohol oder ähnlichen Lösungsmitteln reinigen.

Hinweis: Aus Gründen der Produktverbesserung behalten wir uns Änderungen aller Art ohne Ankündigung vor.

2. BEZEICHNUNGEN DER BEDIENUNGSTEILE UND BEDIENUNGSANLEITUNG

Bedienung 1 — Für einen Spieler allein.
Bedienung 2 — Für den zweiten Spieler beim Spiel zu zweit.

Bedienung 1/Bedienung 2

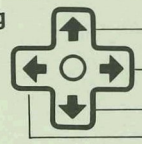


Knopf A
Schneller Schlag mit wenig Kraft

Knopf B
Langsamer Schlag mit enormer Kraft

Steuerung

Bewegt den Kämpfer

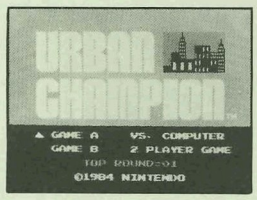


- Deckt das Gesicht und schlägt ins Gesicht des Gegners
- Vorwärtsbewegung
- Deckt den Körper und schlägt gegen den Körper des Gegners
- Ausweichen oder (wenn gedrückt gehalten) Rückwärtsbewegung

- Vorwärtsbewegung und Ausweichbewegung sind bei Bedienung 2 vertauscht (beim Spiel zu zweit).

- Auswahlknopf (SELECT) und START-knopf werden bei Bedienung 2 nicht benutzt.

Auswahlknopf (SELECT) und START-knopf (START) sind **nur bei Bedienung 1** funktionstätig.



Auswahlknopf (SELECT)
Drücken dieses Knopfes während der Spieldemonstration läßt die Spielübersicht auf dem Bildschirm erscheinen.
Durch nochmaliges Drücken wird der Pfeil (▶) auf das gewünschte Spiel bewegt:
Spiel A — allein gegen den Computer
Spiel B — zu zweit, gegeneinander
Der Wahlknopf ist außer Funktion, sobald das Spiel angefangen hat.

START-knopf (START)
Ein Druck auf diesen Knopf und das Spiel beginnt.

Pause:
Wenn Sie das Spiel zwischendurch unterbrechen wollen, drücken Sie einfach auf den Startknopf. Ein Pausezeichen ertönt und das Spiel wird unterbrochen. Durch nochmaliges Drücken des Startknopfes können Sie das unterbrochene Spiel fortsetzen. Das Spiel geht dort weiter, wo Sie aufgehört haben.

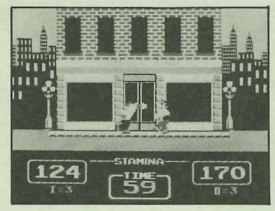
- Der Höchstrundenzähler wird auf 1 zurückgestellt, wenn Sie auf den Rückstellknopf (auf dem Steuergerät) drücken oder das Gerät ausschalten.
- Verwenden Sie Bedienung 1, wenn ein Spieler gegen den Computer spielt.
- Verwenden Sie Bedienung 1 und 2, wenn zwei Spieler gegeneinander spielen.

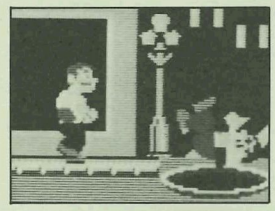
3. SO WIRD GESPIELT

Lassen Sie die Fäuste fliegen, und treiben Sie Ihren Gegner bis in die äußerste Ecke des Bildschirms zurück. Wenn einer der Kämpfer umgeschlagen wird und in den Schacht fällt, ist das Spiel aus, und der Gewinner wird mit Konfetti überschüttet.

Ein Spieler
Der Computer ist Ihr Gegner. (Der Computer steuert den Kämpfer auf der rechten Bildschirmseite.)
Wenn Sie drei Runden verlieren, ist das Spiel aus. Verwenden Sie Bedienung 1, um den linken Spieler zu steuern.

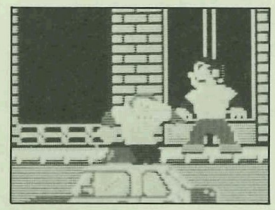
Zwei Spieler
Die Spieler kämpfen gegeneinander. Mit Bedienung 1 läßt sich der linke Kämpfer steuern, mit Bedienung 2 der Kämpfer auf der rechten Bildschirmseite.
Derjenige Kämpfer, der zuerst drei Runden gewinnt, gewinnt das Spiel.

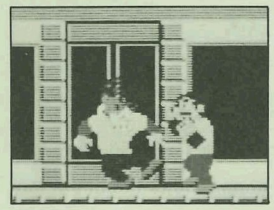


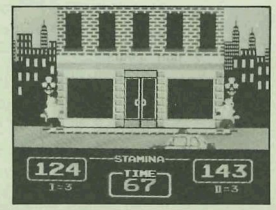


Spielbeginn

- Sie gehen mit 200 Ausdauerpunkten und mit einer Zeitvorgabe von 99 Einheiten ins Spiel.
- Durch Drücken der oberen und unteren Druckpunkte des Steuerung ✥ und der Schlagknöpfe (A und B) schlagen Sie auf Ihren Gegner ein und versuchen, ihn an den ungedeckten Stellen zu treffen. Zwingen Sie ihn ganz an den Rand des Bildschirms zurück.
- Werden Sie selbst an den Rand des Bildschirms zurückgedrängt und kippen aus dem Bild, dann haben Sie diese Runde verloren. Nicht aufgeben, sondern gleich in die nächste Runde gehen.
- Blumentöpfe werden gelegentlich von oben auf die Kämpfer herabgeworfen. Wenn Sie von einem der Töpfe getroffen werden, sinkt Ihre Ausdauerpunktzahl um 5 Punkte. Ihr Gegner kann Sie einfach k.o. schlagen, während Sie noch groggy sind.
- Gelegentlich kommt auch mal eine Polizeistreife vorbei und schaut nach dem Rechten.







- Wenn der Kampf zu lange dauert und die Zeit abgelaufen ist, kommt der Streifenwagen vorbei und nimmt denjenigen mit, der gerade die Runde verliert (also denjenigen, der am weitesten an den Rand des Bildschirms zurückgetrieben wurde). Der Spieler, der von der Polizei abgeführt wird, hat die Runde damit verloren.
- Wenn nur noch ein Kämpfer übriggeblieben ist, öffnet sich der Kanaldeckel am Rand des Bildschirms. Fällt der Kämpfer in den Schacht, ist das Spiel zu Ende.
- Der Spieler wird mit Konfetti überschüttet.